```
Sprite
+ SetTextureAttrib()
+ GetTextureID()
+ Load()
+ UnLoad()
+ ClearColor()
+ ~Sprite()
    MultiSprite

    textures

+ MultiSprite()
+ MultiSprite()
+ SetTexture()
+ SetTextureAttrib()
+ GetTextureID()
+ Load()
+ UnLoad()
+ ClearColor()
+ ~MultiSprite()
```